

# ANALISA DAN PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE BOARDGAME* MONOPOLI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA PADA SD NEGERI PUCANGAN 1

Yoka Hobi Amaliawati\*<sup>1</sup>, Arya Adi Restu Putra Pratama<sup>2</sup>, Fayi Agnia Limara<sup>3</sup>,  
Muhammad Setiyawan<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta  
<sup>1234</sup>Sukoharjo, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[yoka.10438@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:yoka.10438@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>2</sup>[arya.10415@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:arya.10415@mhs.amikomsolo.ac.id),  
<sup>3</sup>[fayi.10416@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:fayi.10416@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>4</sup>[muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id)

## **Abstract**

*In today's digital age, many children are more likely to use their phones to play games that lack educational value. This causes them to get caught up in the addiction of playing endlessly, neglecting study time, and reducing social interactions that are important for their development. This study aims to develop and implement an educational board game called Monotraption. This boardgame is a modified version of the Monopoly game, with additional subject matter as an interactive learning medium. The method used in the development of this boardgame is the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that children were very interested in the game design, with a percentage reaching 96.2%. In addition, 86% of students felt that the game rules were easy to understand, while 89% of students could understand the learning materials presented. A total of 91.2% of students successfully completed the game, and the overall average reached 90.6. Overall, Monotraption proved to be effective in increasing students' enthusiasm for learning in the subjects of Indonesian, English, Science, and Mathematics, and received positive responses from students.*

**Keywords:** Board Game, Education, Learning, Monopoly

## **Abstraksi**

*Pada era digital saat ini, banyak anak-anak yang lebih cenderung menggunakan ponsel untuk bermain game yang kurang memiliki nilai edukatif. Hal ini menyebabkan mereka terjebak dalam kecanduan bermain tanpa henti, mengabaikan waktu belajar, dan mengurangi interaksi sosial yang penting untuk perkembangan mereka. Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan boardgame edukatif bernama Monotraption. Boardgame ini adalah versi yang telah dimodifikasi dari permainan Monopoli, dengan tambahan materi pelajaran sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam pengembangan boardgame ini adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik dengan desain permainan, dengan persentase mencapai 96,2%. Selain itu, 86% siswa merasa peraturan permainan mudah dipahami, sementara 89% siswa dapat*

*memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sebanyak 91,2% siswa berhasil menyelesaikan permainan, dan rata-rata keseluruhan mencapai 90,6%. Secara keseluruhan, Monotraption terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, dan Matematika, serta mendapat respon positif dari para siswa.*

**Kata Kunci:** Board Game, Edukatif, Monopoli, Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Pada era saat ini smartphone dapat menjadi alat belajar anak, namun sering kali lebih digunakan untuk bermain video game. Penting untuk menyeimbangkan waktu bermain dan belajar, salah satunya dengan menciptakan media yang mendukung keduanya agar proses belajar lebih menarik dan menyenangkan[1].

Adanya bukti yang menunjukkan bahwa metode pengajaran saat ini seringkali membosankan dan kurang inovatif, menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar dengan antusias[2]. Boardgame merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan, desain visual, dan logika untuk menarik perhatian, mendorong aktivitas, serta membantu dalam proses belajar dan pemecahan masalah, menjadikannya alat edukatif yang efektif pada pembelajaran[3].

Sebuah boardgame mendorong pemain untuk berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan[4]. Menerapkan board game sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah merupakan metode yang sangat efektif, karena pada usia ini perkembangan motorik anak cepat, sehingga aktivitas yang melibatkan gerakan dan interaksi fisik sangat bermanfaat[5].

Permainan ini dapat dimanfaatkan oleh kalangan masyarakat dan para pengajar sebagai alat untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran dengan pendekatan yang menarik dan edukatif[6]. Semakin menarik dan relevan media yang digunakan maka semakin mudah siswa dalam menangkap ilmu yang disampaikan pengajar[7]. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, diharapkan anak-anak akan lebih mudah mengerti dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan[8]. Agar proses belajar lebih efektif dan minat siswa dalam belajar meningkat, para guru di sekolah memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik[9].

Berdasarkan permasalahan diatas ini, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif. penulis bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa boardgame monopoli yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu siswa yang kurang memahami materi untuk lebih mudah menguasai konsep-konsep yang diajarkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

#### **2.1.1. Penelitian tentang Pembelajaran Interaktif**

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti mengenai pembelajaran interaktif, salah satunya membahas model pembelajaran interaktif menggunakan boardgame monopoli pada siswa kelas 5 SD di mata pelajaran IPA. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 94% dibandingkan tanpa pembelajaran interaktif, serta memberikan pengalaman baru yang sangat layak dan praktis untuk digunakan[10].

Penelitian selanjutnya mengembangkan pembelajaran interaktif menggunakan boardgame monopoli untuk mata pelajaran matematika, khususnya aljabar, dengan kartu pertanyaan dan langkah. Hasilnya menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 85,6%, menilai validitas dan kepraktisan media tersebut[11].

Penelitian yang dilakukan oleh M Hendri dan M Jarnawi telah melakukan penerapan tentang pembelajaran interaktif dengan mata pelajaran fisika terhadap siswa SMA negeri Sulawesi Tengah. Yang memperoleh hasil 4,39 dengan kategori “sangat tinggi” dibandingkan siswa yang belum menggunakan pembelajaran interaktif dengan skor rata - rata 3,19[12].

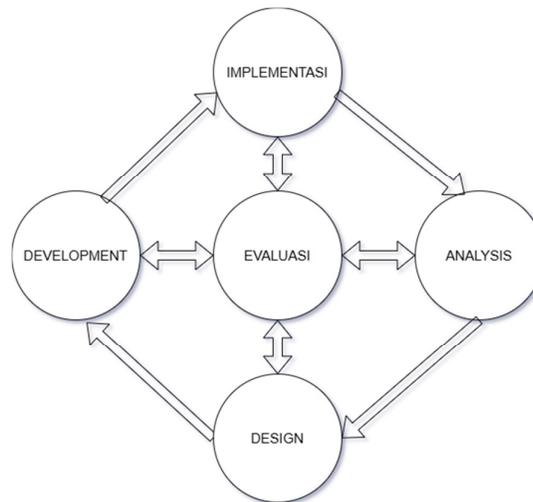
Pada penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Nadia Nurfaizah juga melakukan penerapan media pembelajaran interaktif melalui boardgame Pancasila Dadu (PANDU)[13]. Berdasarkan keempat penelitian tersebut, pembelajaran interaktif terbukti praktis dan efektif, meningkatkan motivasi peserta didik, serta dapat berjalan dengan baik dengan kerja sama yang baik antara pendidik dan peserta didik.

### **2.2. Konsep atau Teori yang Relevan**

#### **2.2.1. Media Pembelajaran Interaktif**

Media interaktif adalah media yang dilengkapi fitur pengendali, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung, memilih opsi, dan menavigasi informasi sesuai kebutuhan, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan dinamis[14]. Sedangkan pembelajaran interaktif adalah cara mengajar di mana guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan melibatkan siswa dalam berbagai bentuk interaksi[15]. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran interaktif, sangat efektif untuk membantu dalam proses pembelajaran.

### 3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur Diagram ADDIE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode penelitian dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Setiap langkah dilakukan secara sistematis untuk memastikan desain antarmuka boardgame Monotraption mendukung pembelajaran interaktif siswa secara efektif. Adapun penjelasan mengenai hal tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Analysis

Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa SD Negeri Pucangan 1, serta menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari boardgame Monotraption. Analisis dilakukan melalui studi literatur, wawancara dengan guru, observasi kelas, dan survei siswa untuk memahami kebutuhan, minat, tantangan, dan fitur permainan.

#### 2. Design

Tujuan desain untuk menciptakan konsep antarmuka boardgame Monotraption yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah ini meliputi pembuatan sketsa, rancangan dasar permainan, serta perencanaan program pembelajaran mencakup strategi, materi, evaluasi, dan sumber daya yang dibutuhkan.

#### 3. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah fase mengubah desain menjadi boardgame yang siap diuji, dengan materi pembelajaran disusun sesuai kebutuhan. Pengujian internal dilakukan untuk memastikan fitur berfungsi, dan dokumentasi serta panduan pengguna disiapkan untuk memudahkan penggunaan Monotraption.

#### 4. Implementation

Implementasi meliputi penerapan boardgame Monotraption di SD Negeri Pucangan 1, di mana guru dan siswa dilatih untuk menggunakannya dalam

pembelajaran. Pengamatan interaksi siswa dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik, serta pemantauan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai[16].

## **5. Evaluation**

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas boardgame Monotraption dalam meningkatkan pembelajaran interaktif dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Umpan balik guru dan siswa dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket setelah permainan. Data dianalisis untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran serta dampak boardgame terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. Analisis**

#### **4.1.1. Profil Sekolah**

Selain itu, SD Negeri Pucangan 1 memiliki 6 ruang kelas (kelas 1-6), ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tamu, UKS, laboratorium komputer, perpustakaan, mushola, kantin, lapangan olahraga, parkir, serta fasilitas toilet (2 untuk guru dan 4 untuk siswa). Sekolah ini didukung oleh 9 pengajar dan 1 penjaga, dengan jumlah siswa 36 orang. Sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka, sekolah juga mengadakan kegiatan islami sebelum KBM dan menyediakan ekstrakurikuler menari untuk siswi kelas 5 dan 6.

#### **4.1.2. Mata Pelajaran yang Digunakan**

Materi pembelajaran dalam game ini mencakup Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPA berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas 1-4 SD. Mata pelajaran Bahasa Indonesia melengkapi kalimat rumpang, menyusun kalimat acak, puisi (bait, judul, melengkapi), sifat baik, dan pantun. Mata pelajaran Bahasa Inggris nama hewan, warna, buah, kata sapaan, dan melengkapi kalimat rumpang. Mata pelajaran Matematika penjumlahan, pengurangan, perkalian, nama bangun datar dan ruang, serta penjumlahan pecahan. Mata pelajaran IPA anggota tubuh, hewan dan tumbuhan, perubahan bentuk benda, dan sumber energi. Referensi Buku :

- Bahasa Indonesia kelas 1,2,3,4: Santhi, M.S. (2022). PR Interaktif Bahasa Indonesia. Yogyakarta : PT Penerbit Intan Pariwara.
- IPA kelas 1,2,3,4 : Hastyorini, I.R., Wijayanti, F. (2022). PR Interaktif IPAS. Yogyakarta : PT Penerbit Intan Pariwara.
- Matematika kelas 1,2,3,4: Isnaini, H.F.(2022). PR Interaktif Matematika. Yogyakarta : PT Penerbit Intan Pariwara.
- Bahasa Inggris kelas 1,2,3,4 : Haryati. Suplemen Bahan Ajar Bahasa Inggris. Sukoharjo : Percada.

#### **4.1.3. Target Pemain**

Permainan ini ditargetkan untuk seluruh siswa kelas 1 - 6 SD Negeri Pucangan 1. Penelitian ini dilakukan untuk mengedukasi anak-anak melalui sebuah permainan

boardgame monopoli yang pertanyaannya mudah dipahami para siswa. Selain itu, permainan ini juga digunakan saat SD Negeri Pucangan 1 melaksanakan MPLS.

## 4.2. Desain dan Pengembangan

### 4.2.1. Desain Boardgame Manual

Desain boardgame ini terinspirasi dari permainan Monopoli, tetapi dimodifikasi tanpa menggunakan uang atau aset. Didalam game ini pemain mencetak poin melalui pertanyaan. Papan permainan terdiri dari 58 petak, termasuk 20 petak pertanyaan, 3 petak trap, 3 petak item cheap trap, 2 petak untuk 2x question, serta berbagai petak khusus lainnya seperti step backward, knockback, shield, fly free, pilihan jalur, dan beberapa petak kosong.



Gambar 2. Desain Boardgame dan Peralatan

Gambar di atas menunjukkan boardgame Monotraption yang digunakan untuk memainkan permainan. Di dalam permainan, dadu berfungsi untuk menentukan jalannya permainan. Selanjutnya terdapat Bidak, yang merupakan pion pemain, digunakan untuk bergerak di atas petak permainan. Gerakan bidak ini ditentukan oleh hasil pelemparan dadu, sehingga jumlah langkah yang diambil bergantung pada angka yang muncul di dadu.



Gambar 3. Kartu Permainan

Gambar diatas menunjukkan beberapa kartu dalam permainan. Seperti, Kartu penentu yang digunakan untuk menentukan urutan giliran pemain secara acak. Lalu terdapat kartu pertanyaan memiliki empat kategori warna yakni, kuning (bahasa Inggris), merah (matematika), biru (IPA), dan hijau (bahasa Indonesia), dengan setiap jawaban benar memberikan 1 poin. Selanjutnya terdapat Kartu item yang terdiri dari dua kartu yakni, item 2x question yang memungkinkan pemain menjawab dua pertanyaan sekaligus, dan item shield yang melindungi pemain dari jebakan selama satu putaran. Pemain dapat menyimpan dan menggunakan kartu-kartu ini sesuai kebutuhan.

#### 4.2.2. Aturan Permainan

Dalam permainan ini terdapat seorang wasit untuk mengawasi pemain saat bermain. Tugas wasit adalah mengacak kartu penentu dan kartu pertanyaan, dan menghitung poin yang didapat oleh pemain. Agar permainan berlangsung secara adil. Permainan ini dirancang untuk dimainkan oleh 2 hingga 4 orang pemain saja. Pemain disediakan 4 buah kartu penentu untuk menentukan urutan jalannya bermain. Jika pemain berhenti di petak yang menunjukkan gambar Step Backward, pemain harus mundur petak sebanyak yang ada di petak. Apabila pemain berhenti di petak yang menampilkan gambar trap, pemain tidak diperbolehkan bermain selama satu putaran. Pemain yang mencapai kemenangan atau menjawab 10 pertanyaan dahulu. Pada item ini banyak variasinya dimulai dari *knockback* untuk memundurkan lawan secara paksa, item shield untuk bertahan dari serangan lawan, 2x question untuk menjawab 2x pertanyaan sekaligus dan item friendly fire untuk mengurangi point pertanyaan yang sudah dijawab oleh lawan.

Pada petak mata pelajaran terdapat 4 macam petak yaitu, mata pelajaran bahasa inggris, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), bahasa indonesia dan matematika. Jika pemain berhenti pada petak pertanyaan maka pemain harus menjawab dengan benar untuk mendapat 1 poin. Pemain yang telah mencapai poin yang sudah ditentukan oleh wasit, maka pemain tersebut akan memenangkan permainan.

#### 4.3. Implementasi dan Pengujian

Tabel 1. Kuesioner Hasil Pengujian Boardgame Monotraption

No	Indikator	Total Niai	Rata-rata
<b>1</b>	<b>Desain dan Peralatan permainan</b>		
	a. Desain boardgame pembelajaran	115	4,79
	b. Kelengkapan peralatan untuk permainan	118	4,91
	c. Tingkat modifikasi / ide boardgame	114	4,75
	<b>Sub Total</b>	<b>115,66</b>	<b>4,81</b>
<b>2</b>	<b>Rule of The Game</b>		
	a. Peraturan permainan menarik	113	4,07
	b. Pemain memahami aturan permainan	99	4,12
	c. Antusias dalam permainan	117	4,87
	d. Mudah untuk dimainkan	100	4,16
	<b>Sub Total</b>	<b>107,25</b>	<b>4,3</b>
<b>3</b>	<b>Materi pembelajaran</b>		
	a. Kesesuaian dengan model permainan	120	5
	b. Pemahaman materi	105	4,37
	c. Tingkat kesulitan	97	4,04
	d. Prosentase pertanyaan yang didapatkan pemain	106	4,41
	<b>Sub Total</b>	<b>107</b>	<b>4,45</b>
<b>4</b>	<b>Akhir permainan</b>		

	a. Semua pemain dapat menyelesaikan permainan	114	4,75
	b. Durasi permainan	105	4,37
	<b>Sub Total</b>	<b>109,5</b>	<b>4,56</b>
	<b>RATA - RATA</b>	<b>109,85</b>	<b>4,53</b>

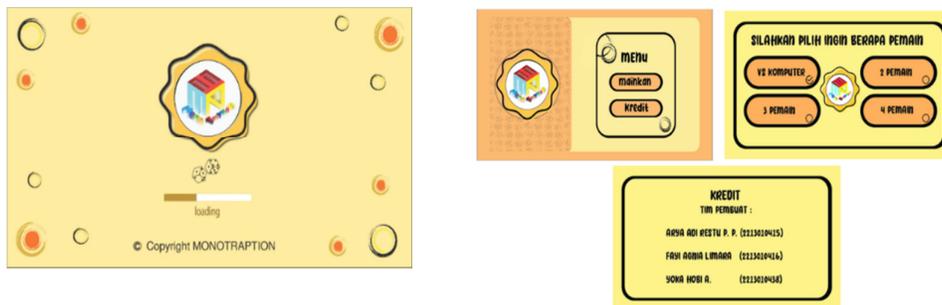
- (a) Nilai untuk indikator 1, rata-rata 4,81 atau 96,2% dari nilai maksimal 5
- (b) Nilai untuk indikator 2, rata-rata 4,3 atau 86% dari nilai maksimal 5
- (c) Nilai untuk indikator 3, rata-rata 4,45 atau 89% dari nilai maksimal 5
- (d) Nilai untuk indikator 4, rata-rata 4,56 atau 91,2% dari nilai maksimal 5
- (e) Nilai total keseluruhan, rata-rata 4,53 atau 90,6% dari nilai maksimal 5

Dari Hasil pengujian yang tertera pada Tabel 1, menunjukkan bahwa untuk indikator 1, rata-rata 96,2% peserta tertarik dengan desain boardgame tersebut. Pada indikator 2, rata-rata 86% peserta memahami peraturan boardgame. Indikator 3 menunjukkan bahwa rata-rata 89% peserta dapat memahami pertanyaan yang ada pada boardgame. Sementara itu, indikator 4 menunjukkan bahwa rata-rata 91,2% peserta dapat menyelesaikan boardgame hingga selesai. Secara keseluruhan, rata-rata peserta yang memahami dan dapat menjalankan boardgame hingga selesai mencapai 90,6%, sedangkan 9,4% peserta kurang memahami boardgame tersebut.

#### 4.4. Desain Game Digital

##### 4.4.1. Interface Versi Digital

Pada versi digital tetap memiliki aturan yang sama hanya saja tampilan fisik dan tampilan versi digital sedikit berbeda. Berikut adalah tampilan interface dari boardgame Monotraption versi digital :



Gambar 4. Halaman Tampilan Awal Menu

Pada gambar di atas menunjukkan halaman loading screen yang digunakan untuk memuat isi permainan Monotraption. Setelah itu, tampilan beralih ke halaman menu utama yang berisi dua tombol "Mainkan" dan "Kredit". Halaman menu Kredit menampilkan nama anggota yang membuat permainan Monotraption, sementara halaman menu Mainkan menampilkan empat pilihan mode permainan yaitu bermain dengan komputer, bermain dengan 2 pemain, 3 pemain, atau 4 pemain.



Gambar 5. Tampilan Penentu Giliran

Pada gambar diatas merupakan tampilan penentu giliran yang digunakan untuk menentukan urutan bermain dari pemain pertama hingga pemain keempat.



Gambar 6. Tampilan Pemain Melempar Dadu dan Giliran

Pada gambar diatas merupakan tampilan pemain yang sedang melempar dadu dan tampilan pemain yang mendapat giliran bermain setelah melempar dadu.



Gambar 7. Tampilan Pemain Menjawab Pertanyaan

Gambar di atas menunjukkan tampilan pemain yang sedang menjawab pertanyaan dari petak tempat dia berhenti. Pemain yang menjawab dengan benar mendapatkan 1 poin. Jika jawabannya salah, pemain tidak mendapatkan poin, namun poin yang sudah diperoleh sebelumnya tetap tidak berkurang.



Gambar 8. Tampilan Pemain Mendapat Item dan Terkena Perangkat

Pada gambar di atas merupakan tampilan pemain yang mendapatkan sebuah item. Item yang diperoleh dari pemain dapat langsung digunakan oleh pemain atau disimpan untuk digunakan nanti. Kemudian terdapat juga tampilan yang menunjukkan pemain mendapatkan sebuah jebakan dari petak tempat pemain berhenti. Jebakan tersebut mempengaruhi jalannya permainan dengan cara tertentu, seperti mengurangi poin atau menjebak pemain lain untuk tidak diperbolehkan jalan hingga satu putaran.



Gambar 9. Tampilan Papan Peringkat

Pada gambar di atas merupakan tampilan papan peringkat yang digunakan untuk mengetahui peringkat para pemain dari juara 1 hingga juara 4. Papan peringkat ini menampilkan nama pemain berdasarkan urutan pemenang.

#### 4.5. Evaluasi

Setelah melakukan implementasi tahap selanjutnya adalah menganalisis efektivitas dari pembelajaran interaktif menggunakan boardgame monopoli. Proses evaluasi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan kuesioner yang sudah di isi. Untuk indikator desain dan peralatan permainan mendapatkan rata - rata sebesar 96,2%, untuk indikator peraturan pada permainan mendapatkan rata - rata sebesar 86%, untuk indikator materi pembelajaran 89% dan indikator terakhir yang dapat menyelesaikan permainan sebesar 91,2%. Total keseluruhan rata - rata adalah 90,6%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif menggunakan boardgame monopoli sangat efektif dan siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

### 5. KESIMPULAN

Setelah melakukan observasi di SD Negeri Pucangan 1 dapat disimpulkan bahwa boardgame Monotraption efektif meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, dan Matematika. Siswa antusias menjawab pertanyaan dan mudah memahami aturan permainan. Namun, terdapat beberapa siswa terkendala waktu dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan, meskipun mereka memahami konsep permainan. Hal ini menunjukkan potensi untuk pengembangan boardgame edukatif dengan variasi pertanyaan yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Mufida and M. Abidin, "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN," *J. Barik*, vol. Vol. 2 No., pp. 44–59, 2021.
- [2] T. Syamsijulianto, A. Hidayat, and M. Zainudin, "Pengenalan Indahya Keragaman Budaya Negeriku Melalui Media Pembelajaran Mobuya," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, pp. 1519–1526, 2020, [Online]. Available: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/74338807/6263-libre.pdf?1636336324=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengenalan\\_Indahnya\\_Keragaman\\_Budaya\\_Neg.pdf&Expires=1722868888&Signature=GcH-xo2ioeeegjuNDd5aezr3ramreOpxmS62ltwTKwx4H~idsdp-d4F](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/74338807/6263-libre.pdf?1636336324=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengenalan_Indahnya_Keragaman_Budaya_Neg.pdf&Expires=1722868888&Signature=GcH-xo2ioeeegjuNDd5aezr3ramreOpxmS62ltwTKwx4H~idsdp-d4F)
- [3] N. Hidayah, "PERANCANGANBOARDGAME: ZAKAT GAME SEBAGAI MEDIAPEMBELAJARAN MATERI ZAKAT UNTUK SISWA," vol. Volume.2, pp. 193–201, 2023, [Online]. Available: <https://dhabit.web.id/index.php/dhabit/article/view/83/64>
- [4] I. Rizkha and M. Anggapuspa, "PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN GIZI SEIMBANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN," *J. Barik*, vol. Vol. 4 No., pp. 175–189, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>
- [5] M. Nugraha, F. Al-Anshari, K. Prakusa, and M. Setiyawan, "Modifikasi Desain Antarmuka Board game Ular Tangga SebagaiMedia Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1," pp. 857–870, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/81>
- [6] Mujiyanto, M. An'Ars, Q. Adrian, and N. Hendrastuty, "RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN KATA KERJA AKTIF DAN PASIF MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. Vol. 3, No, pp. 185–201, 2022, [Online]. Available: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/1851>
- [7] E. Maryanti, A. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. BASICEDU*, vol. Volume 5 N, pp. 4212–4226, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- [8] I. Astra, I. Suwiwa, and H. Almada, "PENGEMBANGAN MEDIA INOVATIF BOARD GAMEMONOPOLI MATERI KESEHATAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN," *J. Kejaora J. Kesehat. Jasm. dan Olah Raga*, vol. Volume 5 N, pp. 66–71, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/931/708>
- [9] R. Aisah, D. AR, and Marleni, "PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA," *J. PEMBELAJARAN Bhs. Indones.*, vol. Volume 14, no. Vol. 14 No. 2 (2024): Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)\_In Progress, pp. 156–162, 2024, doi: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>.
- [10] N. Hikmah, M. Ilhamdi, and F. Astria, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. volume 8, no. Vol. 8 No. 3 (2023): Agustus, pp. 1809–1822, 2023, doi: [10.29303/jipp.v8i3.1537](https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537).

- [11] Listiany and B. Murtiyasa, "Development of Algebra Monopoly Game Media Based on Rolling Questions for Junior High School," *J. Medives J. Math. Educ. IKIP Veteran Semarang*, vol. Volume 8, no. Vol 8 No 3 (2024): Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, pp. 431–448, 2024, doi: <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v8i3.3266>.
- [12] M. Hendri and M. Jarnawi, "Development of nano physics learning media (physics monopoly game) based on software," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 2126, no. Journal of Physics: Conference Series, Volume 2126, The 1st International Conferences on Physics Issues (ICoPIs 2021) 28 August 2021, Palu, Central Sulawesi, Indonesia, pp. 1–5, 2021, doi: [10.1088/1742-6596/2126/1/012019](https://doi.org/10.1088/1742-6596/2126/1/012019).
- [13] N. Nurfaizah, A. Maksum, and P. Wardhani, "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekol. Dasar*, vol. Vol. 14 No, pp. 122 – 132, 2021, doi: <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.
- [14] Watri, G. Gimin, and S. Suarman, *DESAIN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID*. Pekabaru: TAMAN KARYA, 2023. doi: [10.35957/mdp-sc.v2i1.4475](https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4475).
- [15] S. Nurhasanah, A. Jayadi, R. Sa'diyah, and Syafrimen, *Strategi Pembelajaran*, Cetakan Pe. Cipayung: EDU PUSTAKA, 2019. [Online]. Available: [https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku Strategi Pembelajaran lengkap.pdf](https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku%20Strategi%20Pembelajaran%20lengkap.pdf)
- [16] M. Nugraha, F. Al-Anshari, K. Prakusa, and M. Setiyawan, "Modifikasi Desain Antarmuka Board game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1," pp. 857–870, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/81>